

BAB III

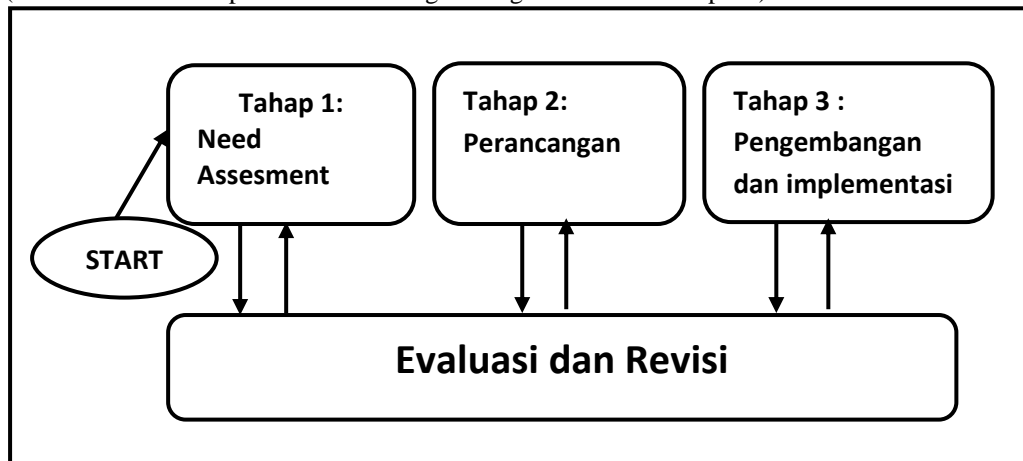
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan Pengembangan (*Research and development*). Penelitian dan pengembangan merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk, untuk selanjutnya di uji tingkat kelayakan dan efektifitasnya (Sugiyono, 2015: 407). Saodih (2010:164) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah model yang bertujuan mengembangkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, sehingga nantinya dapat dipertanggung jawabkan

Model penelitian pengembangan (*Research and development*) yang akan digunakan dalam penelitian, mengacu pada model pengembangan hannaefin and peek (dalam Hasyim, 2016:100). Alasan penelitian pengembangan ini menggunakan model hannaefin and peek dikarenakan dalam (Hasyim,2016) menjelaskan bahwa model hannaefin and peek mengembangkan produk berupa bahan ajar dalam bentuk cetak, audio, audiovisual atau multimedia hal ini dirasa cocok untuk pengembangan lagu dan media pizza jawa, tahapan-tahapan dari model hannaefin and peek juga memberikan kesempatan untuk melakukan revisi dan evaluasi secara terus menerus pada setiap tahapnya sehingga dapat tercipta media yang valid. Berikut bagan yang akan menggambarkan tahapan menyusun penelitian pengembangan menurut Hannaefin and Peek :

(Gambar 3. 1 Model penelitian dan Pengembangan Hannafin and peek)



(Sumber : Afandi dan Baharudin, 2011)

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berikut merupakan paparan tahap-tahap yang telah disajikan pada bagan dalam pengembangan lagu dan media pembelajaran menurut Hannafin and Peek :

1. Need Assesment

Fase pertama yaitu fase analisis kebutuhan. Hal ini diperlukan karena menganalisis kebutuhan menjadi hal dasar dalam mendesain pembelajaran yang akan dilaksanakan. Terdapat langkah-langkah dalam fase analisis kebutuhan, Glasgow dalam Sanjaya (2008: 93) mengemukakan secara detail langkah-langkah *need assessment* yakni (1) Tahapan pengumpulan informasi diantaranya adalah mengumpulkan informasi perangkat yang digunakan untuk pembuatan media, sumber buku untuk materi dan soal. (2) Tahapan identifikasi kesenjangan. Berdasarkan observasi, pembelajaran seni musik masih belum maksimal, salah satu penyebabnya antara lain rendahnya motivasi belajar. Hal ini disebabkan berbagai faktor diantaranya media pembelajaran yang monoton, metode yang digunakan seringkali didominasi oleh metode ceramah yang berdampak pada kurangnya aktivitas lain seperti

mengamati, melakukan dan mendemonstrasi. (3) Analisis *performance*. Berdasarkan analisis ditemukan masalah pada kurang aktifnya proses pembelajaran, maka masalah yang bisa diselesaikan adalah dengan mengembangkan media dengan konsep belajar sambil bermain yang di desain dengan tampilan yang menarik sesuai dengan analisis kebutuhan. (4) Mengidentifikasi masalah beserta sumber-sumbernya. Kendala yang akan muncul dari penggunaan media ini ialah dapat menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang kurang akan tingkat kemampuannya. (5) Identifikasi karakteristik siswa. Karakteristik anak kelas I adalah senang belajar dengan melakukan sesuatu kegiatan (*learning by doing*). Hal ini sesuai dengan pengembangan media pembelajaran lagu dan media *pizza* jawa dimana siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran dengan menyajikan aktivitas kelompok. (6) Identifikasi tujuan. Beberapa tujuan yang akan dicapai dalam penggunaan media adalah mengembangkan lagu dan media *pizza* jawa pada materi pelajaran *paraganing awak* pada kelas I SDN Sambiroto 1 serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran. (7) Menentukan permasalahan. Permasalahan yang akan diselesaikan ada pada metode atau media yang masih bersifat konvensional sehingga berdampak pada kurangnya siswa melakukan aktivitas lain. Perlu dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik, agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran bahasa jawa khususnya materi *paraganing awak*.

2. Perancangan

Fase kedua adalah fase perancangan, Hanafin dan Peek dalam (Supriatna & Mulyadi 2009: 14) menyatakan fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Pada tahap ini dilakukan penyusunan garis besar isi media, desain/rancangan tertuang pada *storyboard* sebelum pembuatan produk. *Storyboard* yang telah dirancang perlu mendapat review oleh ahli media dengan tujuan untuk memperkecil kesalahan-kesalahan sebelum dikembangkan dan diimplementasikan.

3. Pengembangan dan Implementasi

Fase terakhir dari fase ini adalah fase pengembangan dan implementasi. Pada fase ini dilakukan kegiatan memproduksi media pembelajaran yaitu mengubah *storyboard* menjadi lagu dan media pizza *jawa* seperti penyusunan teks materi, soal serta kisi-kisi instrumen angket penilaian media, lagu, materi dan praktisi pembelajaran. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap pengembangan dirangkai satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang telah dirancang. Setelah melakukan perancangan media maka dilakukan penilaian terhadap kelayakan produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Penilaian ini menggunakan penilaian formatif yaitu penilaian yang dilakukan sepanjang proses untuk penyempurnaan. Data-data yang dikumpulkan dengan pelaksanaan penilaian formatif dikelompokkan menjadi 4 bagian yaitu validasi I oleh 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, Revisi, Uji coba produk (Guru), Uji coba produk (Siswa).

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Sambiroto 1 pada tanggal 9 Mei 2018. Sekolah tersebut beralamat di desa sambiroto kec. Baron kab. Nganjuk. Pemilihan SDN Sambiroto 1 sebagai tempat penelitian didasarkan pada hasil observasi sebelum kegiatan penelitian dimulai.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan pada tanggal 21 oktober 2017 oleh bapak Sudarsono, M.Pd selaku guru kelas satu SDN Sambiroto 1. Tujuan digunakannya teknik wawancara adalah untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran.

2. Observasi

Penelitian dan pengembangan lagu dan media *pizza jawa* bertujuan melihat secara langsung kondisi *real* yang terjadi dikelas. Observasi awal dilakukan pada tanggal 21 oktober 2017 dimana dalam observasi ini didapati kondisi *real* siswa yang digunakan untuk bahan melangkah ke proses selanjutnya. Observasi kedua akan dilakukan setelah seminar proposal yang bertujuan untuk melihat aspek yang akan diamati.

3. Kuisisioner (Angket Validasi)

Kuisisioner diberikan kepada ahli lagu ibu Arina Restian M.Pd , ahli media ibu Maharani Putri K.S M.Pd, ahli materi bapak Bambang Santoko M.Pd dan praktisi pembelajaran Bapak Sudarsono M.Pd, dan para siswa guna mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan pada penelitian ini.

Kuisisioner yang diberikan berupa pertanyaan yang di sertai dengan pemberian skor.

Tabel 3. 1 Kualifikasi Validator Media Pembelajaran

No.	Subjek Uji Coba	Kriteria	Bidang Ahli
1.	Dosen Ahli Lagu	Lulusan S2 PGSD	Ahli Media
2.	Dosen Ahli Media	Lulusan S2 PGSD	Ahli media
3.	Dosen Ahl Materi	Lulusan S2 PGSD	Ahli Materi
4.	Praktisi Pembelajaran	Lulusan S2 PGSD	Praktisi Pembelajaran

(Sumber:Olahan Peneliti)

4. Dokumentasi

Dokumentasi di lakukan untuk mengumpulkan data berupa dokumen, gambar dan sebagainya. Dalam penelitian ini dokumentasi di ambil dari proses penelitian terhadap pengembangan lagu dan media pizza jawa

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa instrumen penelitian diantaranya :

1. Pedoman Wawancara

Dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana pewawancara tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan proses pembelajaran dan karakteristik siswa sehingga menemukan permasalahan yang ingin diteliti. Berikut ini pedoman wawancara yang digunakan untuk menemukan masalah :

Tabel 3. 2Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Pengetahuan terhadap media	a. Pengertian media	1
		b. Ketersediaan media dalam proses pembelajaran	2
		c. Pentingnya penggunaan media	3
2.	Penggunaan media	a. Penggunaan media dalam	4

pembelajaran oleh guru	pembelajaran	
	b. Berbagai macam media yang disediakan sekolah	5
	c. Antusiasme siswa dalam menggunakan media	6
3. Materi Pembelajaran	a. Materi yang dianggap sulit	7
4. Saran dalam pengembangan media pembelajaran	a. Pengalaman guru menggunakan lagu dan media pizza jawa	8
	b. Kemungkinan penggunaan lagu dan media pizza jawa dalam proses pembelajaran	9
	c. Penggunaan lagu dan media untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas	10

(Sumber : Olahan Peneliti)

2. Pedoman Observasi

Penelitian dan pengembangan lagu dan media pizza jawa menggunakan pedoman observasi. Berikut adalah pedoman aspek yang akan diamati :

Tabel 3. 3Kisi-Kisi Pedoman Observasi

No	Aspek yang diamati	Butir Pertanyaan
1	Penelitian dengan guru menggunakan lagu dan media pizza jawa	1
2	Penelitian dengan seluruh siswa menggunakan lagu dan media pizza jawa	2
3	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media dan lagu	3
4	Keantusiasan siswa dalam menggunakan media dan lagu	4
5	Keaktifan siswa dalam menggunakan media dan lagu	5
6	Kemampuan siswa menggunakan media dan lagu secara mandiri	6
7	Kerjasama dalam penggunaan media dan lagu	7

(Sumber : Olahan Peneliti)

3. Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli akan diberikan kepada para ahli guna untuk menilai kevalidan. Dengan mengajukan pertanyaan secara tertulis yang disertai dengan skor kepada ahli media dan materi, ahli lagu bahasa Jawa.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi pedoman kuisioner(angket) Ahli media

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
1	Bentuk/ Tampilan Media	1. media dirancang secara praktis	1
		2. tampilan media	2,3
2	Penyajian Materi Pada Media	1. kejelasan materi pada media	4
		2. media bersifat fleksible	5
		3. kesesuaian materi pada media	6,7
3	Ketertarikan Media	1. Media Aman	8
		2. Media Baru Pertama Kali Digunakan	9

(Sumber: Olahan Peneliti)

Setelah tabel kisi kisi dari pedoman kuisioner angket ahli media. Berikut ini adalah tabel yang akan memaparkan instrumen yang akan diberikan pada ahli lagu:

Tabel 3. 5 Kisi kisi Pedoman Kueisoner (Angket) Ahli Lagu

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Lirik Lagu	1. Bahasa mudan dipahami dan di ucapkan	1,2
		2. Pemengalan kalimat	3
		3. Kesesuaian tema	4,5,6
2.	Produk Lagu	1. Ambitus lagu	7
		2. Kesederhanaan lagu	8
		3. Kesesuaian Lagu	9

(Sumber : Olahan Peneliti)

Setelah tabel kisi-kisi ahli lagu seperti yang ditunjukkan diatas. Selanjutnya adalah paparan tabel kisi kisi pedoman ahli materi pada tabel 3.6:

Tabel 3. 6 Kisi kisi Pedoman Kueisoner (Angket) Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Relevansi Materi	1. Materi sesuai dengan karakteristik siswa	1,2
		2. Kesesuaian materi	3,4
3	Kurikulum	3. Indikator sesuai dengan KD	5
		4. Tujuan sesuai Indikator	6
		5. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	7

(Sumber : Olahan Peneliti)

Tabel 3. 7 Kisi kisi Pedoman Kueisoner (Angket) Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
1	Membuka pelajaran	1. Menyampaikan apresiasi 2. Menyampaikan manfaat pembelajaran	1 2
2	Menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan	3. Menyampaikan kemampuan yang akan dicapai peserta didik 4. Menyampaikan rencana kegiatan, misalnya individual, kelompok, dll	3 4
3	Kegiatan inti	5. Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran 6. Kemampuan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan , perkembangan IPTEK, dan kehidupan nyata 7. Menyajikan materi yang sistematis(mudah ke suli, konkret ke abstrak) 8. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai 9. Melaksanakan pembelajaran secara runtut 10. Kemampuan menguasai kelas/ managemen kelas 11. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan 12. Mengembangkan KD 13. Menerapkan metode pembelajaran	5 6 7 8 9 10 11 12 13
4	Penerapan metode dan model pembelajaran		
5	Pemanfaatan sumber belajar/media dalam pembelajaran	14. Menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan /tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan 15. Menggunakan media belajar yang sesuai dengan kemampuan/ tujuan , siswa, situasi, dan lingkungan	14 15
6	Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran	16. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi guru/antar peserta didik 17. Merespon positif partisipasi peserta didik 18. Menumbuhkan keceriaan/ antusiasme peserta didik dalam belajar	16 17 18
7	Penggunaan bahasa dan penampilan	19. Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan benar 20. Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar 21. Tampilan guru rapi dan percaya diri	19 20 21
8	Kegiatan penutup pembelajaran	22. Melakukan refleksi atau membuat kesimpulan dengan melibatkan peserta didik 23. Memberikan tes/evaluasi	22 23

(Sumber : Olahan Peneliti)

Dan yang terakhir adalah kisi kisi dari peserta didik dalam menggunakan media. Berikut paparan peserta didik dalam menggunakan media dijelaskan pada tabel 3.8 :

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Kueisoner (Angket) Peserta Didik dalam menggunakan Media

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Motivasi belajar	a. Minat belajar Peserta didik	7
		b. Perhatian Peserta didik	3
2.	Kemudahan Pemakaian	a. Kemudahan menggunakan media	6
		b. Kemudahan memahami materi	8
3.	Kemenarikan Tampilan	a. Kualitas tampilan	1
		b. Memberi daya tarik kepada peserta didik	2
4	Kebermanfaatan	a. Memberikan dampak positif bagi peserta didik	5
		b. Menambah keterampilan belajar peserta didik	4

(Sumber : Saidah, 2015)

4. Dokumentasi

Dalam penelitian ini yang akan menggunakan alat berupa kamera DSLR. Yang berguna untuk mengumpulkan data atau gambar pada saat penelitian dilangsungkan. Berikut adalah pedoman kegiatan yang akan di Dokumentasi :

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Dokumentasi Siswa

No	Kegiatan yang di Dokumentasi	Ketersediaan
1	Penelitian lagu dan media dengan satu siswa	1
2	Penelitian lagu dan media dengan seluruh siswa	2
3	Keantusiasan siswa saat menggunakan lagu dan media	3
4	Seluruh siswa dapat menyanyikan lagu	4
5	Seluruh siswa dapat menggunakan media pizza jawa	5
6	Siswa merespon positif lagu dan media pizza jawa	6

(Sumber : Olahan Peneliti)

F. Teknik Analisis Data

Dalam Penelitian Pengembangan media lagu dan media pizaa jawa. Analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitaif sebagai berikut :

1. Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif adalah teknik analisis yang bersifat induktif dan lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2015:15). Dalam penelitian ini data kualitatif diperoleh berupa tanggapan guru kelas terhadap observasi awal yang telah dilaksanakan. Data ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan lagu dan media pembelajaran.

2. Data Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif adalah teknik analisis yang mengandung angka atau data kualitatif yang di angkakan (*scoring*). Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data menggunakan skala likert 1-4, dimana setiap angka pada skala disertai kriteria untuk memudahkan penilai. Langkah pertama yang dilakukan adalah menghitung rata-rata hasil validasi oleh para validator dengan rumus dibawah ini:

$$Xi = \frac{\sum Xi}{n} 100\%$$

(Sumber : Arikunto, 2008)

Keterangan :

$X i$ = rata rata nilai yang dicari

$\sum Xi$ = jumlah poin yang diberikan oleh validator

n = jumlah poin total

Rumus 3.1 Perhitungan kategori hasil validasi

Berdasarkan perhitungan dengan rumus tersebut, kemudian nilai dikonversikan mejadi data. Tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif disajikan pada tabel 3.10.

Tabel 3. 10 Konversi Data kuantitatif ke kualitatif

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keputusan
80-100 %	Sangat layak	Sangat layak, tidak perlu revisi
60-79 %	Layak	Layak, perlu revisi
40-59 %	Kurang layak	Kurang layak, perlu revisi
20-39 %	Tidak layak	Tidak layak

(Sumber : Arikunto, 2008 : 35)

Berdasarkan tabel diatas, pengembangan lagu dan media pembelajaran dikatakan valid apabila hasil kualifikasi mendapatkan skor lebih dari 61%. Apa bila rata-rata skor yang didapatkan tidak lebih dari 61% maka pengembangan media dinyatakan tidak valid atau kategori *kurang* dan *sangat kurang* dan diperlukan revisi pada produk.

Dalam penelitian ini juga menggunakan skala guttman, hal ini bertujuan untuk meyakinkan hasil peneloitian tentang kesatuan dimensi dan sikap/sifat yang diteliti (Munggaran, 2012: 63). Dalam penelitian ini, skala guttman digunakan untuk menganalisis hasil pengisian angket peserta didik tanggapan media yang dikembangkan adapun skoring perhitungan skala guttman adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 11 Skoring Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sumber : Erhansyah, 2012 : 12)

Dari jumlah skor yang diperoleh sebelumnya. Kemudian selanjutnya akan dihitung prosentasenya menggunakan rumus :

$$Prosentase\ jawaban = \frac{\Sigma skor\ yang\ diperoleh}{\Sigma total\ skor} \times 100\%$$

(Sumber : Arikunto, 2008)

Rumus 3.2 perhitungan prosentase jawaban pada kuisioner

Berdasarkan perhitungan dengan rumus diatas, kemudian nilai dikonversikan menjadi data. Tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif disajikan pada tabel 3.12

Tabel 3. 12 Konversi Data kuantitatif ke kualitatif

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keputusan
80-100 %	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
60-79 %	Baik	Layak, perlu revisi
40-59 %	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
20-39 %	Kurang baik	Tidak layak

(Sumber : Arikunto, 2008 : 35)

